

USKOCI

SKOCKANE IGRE

Skockane igre 2024.

IGRA SADRŽI:

- 32 karte u 4 grupe resursa - hrana, drvo, novac i oružje. Svaka grupa sastoji se od karata 1, 2(x2), 3(x2), 4(x2) i 5
- 8 karata x2 za podizanje vrijednosti, po dvije vezane uz svaki resurs - Porez (novac), Požar (drvo), Glad (hrana), Rat (oružje)
- 16 karata događaja, zasebnih karata s posebnim učincima
- 1 drveni brodić - predstavlja prednost


 Saznajte više o igri
 na www.uskoci.net ili
 skenirajte QR kod.

Priprema

Na početku promiješajte kup karata, podijelite svakom igraču 5 i nasumice odredite tko će dobiti **prednost**. Pokraj kupa karata ostavite mjesto za kup odbačenih karata, gdje ćete stavljati karte odbačene iz igre, okrenute licem gore. Na sredini ostavite mjesta za 3 "broda" na koje će se odigravati karte. Brodovi mogu biti prazni, tj. bez ijedne karte, ali ne može ih biti više od 3.

Cilj igre

Osvojiti 3 broda prije ostalih igrača. Čim jedan od igrača osvoji svoj 3. brod, igra je gotova. Igrač osvaja brod ako je karta koju je odigrao dovela zbroj resursa do točno 13.

Krug

Svi igrači istovremeno stavljaju jednu kartu iz ruke licem dolje pred sebe na stol. Potom je redom odigravaju, počevši od igrača s prednošću i nastavljajući u smjeru kazaljke na satu. Igrači otkrivaju svoju kartu tek kad dođu na red za odigravanje. Karta se odigrava na jedan od tri broda u sredini. Karte na brodovima stavljaju se jedna na drugu, tako da su brojčane vrijednosti i grupe jasno vidljive. Ovaj slijed se ponavlja dok nekom od igrača ostane manje od 3 karte u ruci, čime dolazi do **završetka kruga**.

Na brod se ne smije odigrati karta koja bi zbroj dovela preko 13.

Ako igrač stavi kartu na brod i time dovede zbroj do 13, zadnju odigranu kartu uzima sebi kao osvojeni brod, a ostale odbacuje. Navedeni brod time

postaje prazan. Osvojenu kartu igrač stavlja licem gore pred sebe - time označava da je osvojen brod. Pri osvajanju broda, prednost se seli igraču lijevo od osvajača.

Ako igrač odigra događaj, rješava tekst redom. Potom odbacuje kartu, ako na njoj nisu drugačija uputstva.

Ako igrač ne može odigrati odabranu kartu, postavlja je licem gore u vodoravnom položaju pred odabranog protivnika. Ta karta predstavlja **mletačku blokadu**. Sljedeća karta koju taj protivnik odigra samo će poništiti blokadu, bez drugih učinaka na igru. Obje karte se odbacuju. Za potrebe razbijanja blokade nije bitno koju je kartu igrač odigrao. Igrač odjednom može imati samo jednu blokadu pred sobom.

Ako igrač odabere kartu za podizanje vrijednosti mora ju staviti uz kartu odgovarajućeg resursa na nekom od brodova, čime udvostručuje njezinu vrijednost. Brojčana karta i pridružena joj **x2 karta** se za sve potrebe igre računaju kao jedna karta (osim ako se vrte u nečiju ruku). Po odigravanju x2 karte preuzimate prednost. Ako se x2 karta pretvori u blokadu, igrač ne dobiva prednost.

Ako se kup karata potroši, zamiješajte natrag karte iz kupa odbačenih karata.

Po **završetku kruga** svi dopunite broj karata u ruci do 5 (s vrha kupa) i krenite u sljedeći krug.

